

Manuel d'utilisation

GENIUS GRAND GALOP

Imprimé en Chine
91-002143-033 ㊜

Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à entretenir et à renforcer leur désir d'apprendre.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service de la connaissance pour faciliter la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des opérations…*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir sereinement.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir **Genius Grand Galop** de **VTech**®. Félicitations !

Genius Grand Galop est un mini-ordinateur éducatif qui permet d'apprendre le français, l'anglais, les mathématiques, les sciences, la musique et d'enrichir sa culture générale, tout en découvrant le monde des chevaux.

Votre enfant peut également pratiquer des activités de création qui stimulent son imagination et son inventivité.

Grâce à ses outils pratiques permettant d'enregistrer des informations personnelles, ses jeux rigolos, ses animations amusantes et ses mélodies entraînantes, **Genius Grand Galop** va vite devenir le partenaire idéal de l'apprentissage de votre enfant !



CONTENU DE LA BOÎTE

- **Genius Grand Galop** de **VTech®**
- Une souris
- Cartouches de jeu additionnelles : « Petite histoire » et « Chantons en anglais ! »
- Le manuel d'utilisation

ATTENTION : pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet.
Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes.

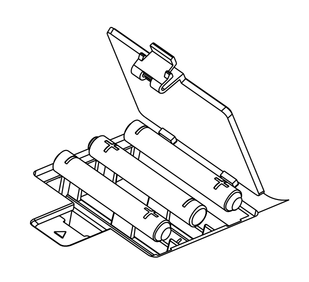
WARNING: all packing materials, such as tape, plastic sheets, wire ties, and tags are not part of this toy, and should be discarded for your child's safety.

1. ALIMENTATION ÉLECTRIQUE

Genius Grand Galop fonctionne avec 3 piles LR6/AA ou un adaptateur **VTech**® de type 9 V 300 mA ou 7.5 V 400 mA (vendu séparément) et avec une pile de sauvegarde.

1.1. PILES

INSTALLATION DES PILES DE L'UNITÉ CENTRALE



Afin de ne pas endommager **Genius Grand Galop**, il est impératif de respecter la procédure d'installation suivante :

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que **Genius Grand Galop** est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé sous l'ordinateur.
3. Insérer 3 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles.

Important : lors du remplacement des piles, s'assurer que la pile de sauvegarde est présente. Sinon, toutes les informations enregistrées seront perdues.

INSTALLATION DE LA PILE DE SAUVEGARDE

Une pile CR2032 (fournie) est nécessaire pour permettre à **Genius Grand Galop** de sauvegarder les données. Pour éviter d'endommager la capacité de mémoire du jeu, nous vous recommandons de changer cette pile une fois par an.

Il est impératif de respecter la procédure suivante :

1. Avant d'insérer la pile de sauvegarde, s'assurer que **Genius Grand Galop** est éteint et que les 3 piles LR6/AA ou l'adaptateur sont en place. Si ce n'est pas le cas, toutes les données enregistrées seront perdues.
2. Ouvrir le compartiment à pile de sauvegarde, situé en dessous de l'appareil à l'aide d'un tournevis à tête cruciforme.



3. Insérer la pile CR2032 en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à pile.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à pile.

MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et –.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en

reliant directement le + et le –).

- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.
- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech**® sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech**® vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.

  Le symbole de la poubelle barrée sur les produits et les piles ou sur leur emballage respectif indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

  Lorsque les symboles Hg, Cd ou Pb sont indiqués, cela signifie que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que la valeur spécifiée dans la Directive 2006/66/CE sur les piles et les accumulateurs.



  La barre noire indique que le produit a été placé sur le marché après le 13 août 2005.

  Contribuez à la protection de l'environnement en triant vos produits et piles usagés.

  Pour plus d'informations sur la collecte et le tri des piles usagées, vous pouvez visiter le site Internet http://www.corepile.fr



  Pour plus d'informations sur le tri des produits électriques et électroniques, vous pouvez contacter notre Service Consommateurs.

1.2. ADAPTATEUR

INSTALLATION

Genius Grand Galop peut également se brancher sur le secteur au moyen d'un adaptateur (vendu séparément).

Utiliser un adaptateur **VTech**® ou tout adaptateur de type 9 V, 300 mA ou 7.5 V, 400 mA, d.c. à centre positif + -•)- -.

1. Avant de brancher l'adaptateur, s'assurer que le jeu est éteint.
2. Insérer la fiche de l'adaptateur dans la connexion située derrière le jeu.
3. Brancher l'adaptateur sur le secteur.
4. Allumer l'appareil.

Il peut arriver que des phénomènes parasites extérieurs perturbent le bon fonctionnement du jeu. En cas de brusque arrêt, il suffit de débrancher l'adaptateur de la prise de courant pendant quelques secondes, et de le rebrancher à nouveau. Ces parasites extérieurs peuvent provenir des décharges électrostatiques de votre corps ou de l'installation électrique à laquelle l'adaptateur est branché.

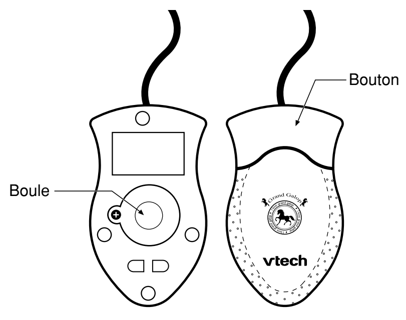
MISE EN GARDE

- L'adaptateur n'est pas un jouet.
- Ce jeu ne doit être branché qu'avec un adaptateur aux caractéristiques recommandées par **VTech**® (voir paragraphe précédent).
- **VTech**® recommande aux parents de vérifier régulièrement l'état de l'adaptateur utilisé avec le jeu. Ils surveilleront tout particulièrement l'état du câble, du boîtier et de la prise de courant. En cas de dommage, le jeu ne doit pas être réutilisé avec l'adaptateur jusqu'à ce que celui-ci ait été remplacé.
- Débrancher l'adaptateur du secteur et du jeu en cas de non-utilisation prolongée.
- Ne jamais tenter de nettoyer le jeu avec des produits liquides.
- Ne jamais utiliser plus d'un seul adaptateur à la fois.

2. SOURIS

2.1. CONNEXION

1. Avant de connecter la souris, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Insérer la prise de la souris dans la connexion de la souris située derrière le jeu. Mettre le jeu en marche.
3. Après l'animation d'ouverture, déplacer la souris sur son tapis et vérifier que la flèche se déplace bien à l'écran.
4. N'utiliser la souris que sur une surface plane et propre afin de ne pas abîmer la boule.





5. N'utiliser qu'une souris compatible avec les produits **VTech**®.

2.2. UTILISATION

La souris te permet d'accéder à l'ensemble de l'écran. Tu peux la déplacer sur son tapis vers l'endroit où tu désires diriger le pointeur.

Pour déplacer le curseur vers la droite de l'écran, il suffit de pousser la souris vers la droite. Pour déplacer le curseur vers la gauche de l'écran, il suffit de pousser la souris vers la gauche et ainsi de suite.

Différentes actions peuvent être réalisées avec la souris :

- **Pointer**, c'est déplacer la souris de manière à amener le pointeur (la flèche) sur un élément.
- **Cliquer**, c'est appuyer sur le bouton de la souris lorsque la flèche pointe sur un élément.

Remarques :

- On appelle « pointeur » la flèche qui s'affiche à l'écran et qui montre l'emplacement de la souris.
- L'utilisation de la souris peut être remplacée, dans certaines activités, par les touches flèches du clavier + la touche **Entrée** ou par le curseur directionnel + la touche **Entrée**.

2.3. ENTRETIEN

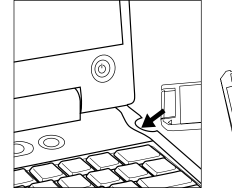
Pour nettoyer la souris, utiliser simplement un linge propre et sec.

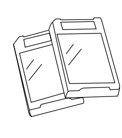
Pour nettoyer la boule de la souris, suivre les étapes suivantes :

1. Ouvrir le compartiment de la boule en dévissant délicatement la vis de maintien à l'aide d'un tournevis cruciforme (dans le sens de la flèche).
2. Sortir la boule et la nettoyer avec un linge propre et sec.
3. Replacer ensuite la boule à l'intérieur de son logement.
4. Pour fermer le compartiment de la boule, revisser délicatement la vis de maintien.

3. CARTOUCHES D'EXTENSION

Insérer l'une des cartouches d'extension dans le lecteur de cartouches situé sur le côté droit de l'ordinateur. Insérer la cartouche d'extension lorsque **Genius Grand Galop** est allumé pour accéder directement à l'activité.





4. POUR COMMENCER À JOUER...

4.1. MARCHE/ARRÊT

Pour mettre en marche **Genius Grand Galop**, appuie sur la touche **Marche/Arrêt**. Appuie à nouveau sur cette touche pour éteindre **Genius Grand Galop**.

4.2. CHOISIR UNE ACTIVITÉ

Une fois l'ordinateur en marche, le menu principal apparaît à l'écran après une courte introduction. Puis toutes les activités défilent automatiquement les unes après les autres.

Pour choisir une activité, utilise l'une des méthodes suivantes :

1. Appuie sur la touche **Entrée** lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
2. Fais défiler manuellement les différentes activités à l'aide des touches flèches du clavier et appuie sur la touche **Entrée** lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
3. Clique sur le bouton de la souris lorsque l'activité souhaitée apparaît à l'écran.
4. Tape le numéro de l'activité souhaitée à l'aide des touches chiffres et appuie sur la touche **Entrée** pour valider.
5. Appuie sur l'une des touches **Catégorie d'activité** pour accéder à la première activité de cette catégorie, puis sélectionne l'activité souhaitée en suivant les instructions énoncées ci-dessus.

4.3. CATÉGORIES D'ACTIVITÉ

Avec le **Genius Grand Galop**, tu peux choisir parmi 9 catégories différentes de jeu et d'apprentissage :

- Jeux de chevaux
- Initiation à l'anglais
- Français
- Maths
- Sciences
- Culture générale
- Pause récré
- Ateliers création
- Fiches perso

4.4. NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Appuie sur la touche **Niveau** pour passer du niveau 1 au niveau 2, puis du niveau 2 au niveau 3. Appuie sur la touche **Niveau** une nouvelle fois pour revenir au niveau 1.

Le niveau 1 est le niveau par défaut quand tu allumes l'ordinateur.

4.5. MODE 1 JOUEUR OU 2 JOUEURS

Appuie sur la touche « Joueurs » sur le clavier pour choisir entre le mode **1 joueur** et **2 joueurs**.

Tu peux jouer en mode **2 joueurs** dans les activités suivantes :

- Mots à épeler
- La course de haies
- Le tir à l'arc
- Attrape-tout
- La souris mange-chiffres
- Sciences
- Mots rigolos
- Attrape-cadeaux
- Tir au panier
- Attrape-vers
- Le labyrinthe des découvertes

4.6. APPRENTISSAGE PROGRESSIF

Si tu donnes plusieurs mauvaises réponses pendant le premier tour du jeu, certaines questions te seront reposées au tour suivant, dans la plupart des activités. Cette méthode te permet d'apprendre à ton rythme et de faire travailler ta mémoire.

4.7. ARRÊT AUTOMATIQUE

Genius Grand Galop se met en veille automatiquement après quelques minutes de non-utilisation. Pour le réactiver, appuie sur la touche **Marche/Arrêt**.

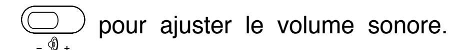
5. COMMANDES

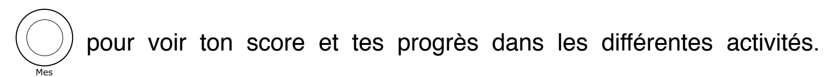
5.1. TOUCHES DE FONCTIONS SPÉCIALES (HORS CLAVIER)

Appuie sur les touches suivantes :

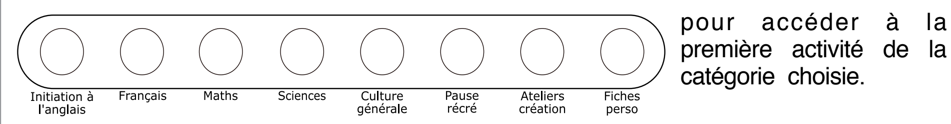
pour mettre en marche ou arrêter **Genius Grand Galop**.


pour ajuster le contraste à l'écran.

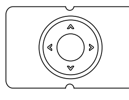

pour ajuster le volume sonore.



pour voir ton score et tes progrès dans les différentes activités.



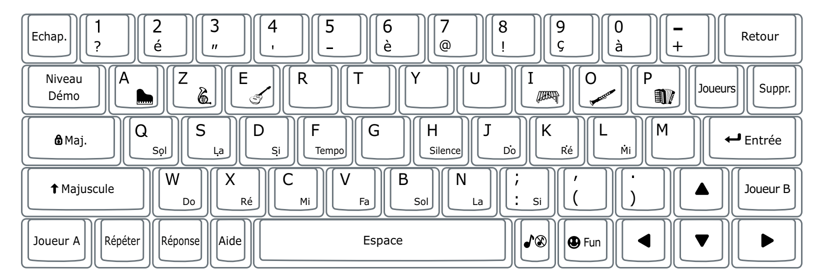
pour accéder à la première activité de la catégorie choisie.



pour déplacer le pointeur dans les 4 directions. Appuie sur la touche Entrée du curseur pour sélectionner un élément à l'écran.

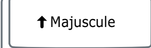
5.2. CLAVIER AZERTY

Le clavier de **Genius Grand Galop** comporte des touches spéciales permettant d'accéder rapidement à certaines fonctions.



Certaines touches comportent 2 symboles. Voici comment accéder à ces différents symboles :

- Pour accéder aux symboles de couleur violette, appuyer simplement sur la touche.
- Pour accéder aux symboles de couleur orange, appuyer simultanément sur



et sur la touche concernée.

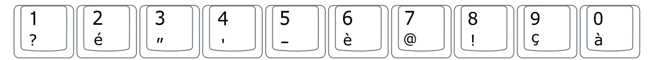
TOUCHES LETTRES



Les touches lettres permettent d'accéder aux 26 lettres de l'alphabet et à certaines lettres accentuées.

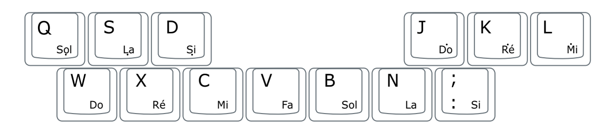
Remarque : pour écrire « â », appuyer d'abord sur « ^ » puis sur « a ».

TOUCHES CHIFFRES



Les touches chiffres permettent d'accéder aux chiffres de 0 à 9.

TOUCHES MUSICALES



Dans l'activité 71 **Compose tes mélodies**, de nombreuses touches lettres prennent la fonction de touches musicales pour te permettre de composer une mélodie.

TOUCHES INSTRUMENTS



Dans l'activité 71 **Compose tes mélodies**, certaines touches lettres te permettent de changer l'instrument principal de ta mélodie.

TOUCHE TEMPO

Dans l'activité 71 **Compose tes mélodies**, la touche lettre F te permet de modifier le tempo de ta mélodie.

TOUCHE SILENCE

Dans l'activité 71 **Compose tes mélodies**, la touche lettre H te permet d'ajouter un silence dans ta mélodie.

TOUCHES DE FONCTION

Les touches de fonction te permettent de réaliser plusieurs actions à l'écran. Appuie sur les touches suivantes :

pour quitter une activité en cours ou revenir à l'écran précédent.

pour changer de niveau de difficulté.

pour voir une présentation de **Genius Grand Galop**.

pour maintenir active la touche .

pour obtenir tous les caractères en orange situés en bas de certaines touches. Maintenir cette touche enfoncée pendant la frappe. Dans certaines activités de la catégorie **Fiches perso**, cette touche permet de taper des lettres majuscules.

pour sélectionner le joueur qui va répondre en mode 2 joueurs, dans les activités qui le proposent.

Commandes

Répéter pour entendre à nouveau une consigne ou une question.

Réponse pour obtenir la réponse à une question sans gagner de points.

Aide pour obtenir un indice, dans certaines activités.

Espace pour laisser un espace entre des mots ou des lettres.

♪ pour activer ou désactiver la musique de fond.

Fun pour voir des animations rigolotes.

▲ ◀ ▼ ▶ pour déplacer la sélection dans les 4 directions.

Entrée pour confirmer ou valider une réponse ou un choix.

Joueurs pour passer du mode 1 joueur au mode 2 joueurs et vice versa, dans les activités qui le proposent.

Suppr. pour supprimer un caractère situé à droite du curseur.

Retour pour effacer le dernier caractère tapé.

6. ACTIVITÉS

Genius Grand Galop contient un total de 80 activités et outils pratiques.

Numéro de l'activité	Nom de l'activité	Catégorie
01	Le petit pont des lettres	Jeux de chevaux
02	Rapido'lettres	
03	Mots à épeler	
04	Cherche l'intrus	
05	Cheval savant	
06	Soustrac'sauts	
07	La course de haies	
08	Le tir à l'arc	
09	Attrape-tout	
10	Cyber-bébé	

11	Chiffres en fête	Initiation à l’anglais
12	Anima’chiffres	
13	Photo-fun	
14	Le train des mots	
15	La lettre manquante	
16	La souris gourmande	
17	Petit traducteur	
18	Pince-mots	
19	Apprenti’phrases	
20	Apprent’images	
21	Son des lettres	Français
22	La pêche aux lettres	
23	Les lettres cachées	
24	Lettres en bulles	
25	Ani’mots	
26	La souris gloutonne	
27	Apprenti’dactylo	
28	Les mots qui riment	
29	Les mots malins	
30	Mots mystères	
31	Le bon mot	
32	Assoc’images	
33	Complète l’histoire	
34	Les cieux étoilés	Maths
35	Attrape-lucioles	
36	Nombre magique	
37	Suites logiques	
38	Le juste milieu	
39	La souris mange-chiffres	
40	Les additions	

41	Les lettres perdues	Sciences
42	Le dîner de la souris	
43	Associe'mots	
44	Quiz mots	
45	Sciences	
46	Histoires scientifiques	
47	Le bal masqué	
48	Animaux gloutons	
49	À qui est cette ombre ?	
50	Quel temps fait-il ?	
51	Quelle heure est-il ?	
52	Habillons-les	Culture générale
53	Associe'sons	
54	Fais le ménage !	
55	Histoire	
56	Le fromage de la souris	
57	Attrape-lettres	
58	Mots rigolos	
59	Histoire à compléter	
60	Cadeau surprise	
61	Géographie	
62	Choses animées	
63	Fais ton sandwich !	
64	Attrape-cadeaux	Pause récré
65	Tir au panier	
66	Attrape'vers	
67	Le labyrinthe des découvertes	
68	Portraits d'artiste	Ateliers création
69	Petit chef d'orchestre	
70	Musique et sons	
71	Compose tes mélodies	
72	Si on dansait ?	
73	Le puzzle magique	
74	Invente une histoire !	

75	Ma fiche perso	Fiches perso
76	Répertoire	
77	Calculatrice	
78	Un message des parents	
79	Petite histoire	Cartouches d'extension
80	Chantons en anglais !	

7. DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

7.1. JEUX DE CHEVAUX

01. LE PETIT PONT DES LETTRES

Aide le cheval à traverser la rivière en construisant un pont de lettres. Tape les lettres du mot ou attrape, dans le bon ordre, les lettres qui tombent pour reconstituer le mot.

Utilise la souris, le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur ou les touches flèches + Entrée.

02. RAPIDO'LETTRES

Des ballons contenant des groupes de lettres défilent rapidement, de bas en haut de l'écran. Appuie sur l'un des ballons pour faire éclater tout un groupe de lettres. Dépêche-toi, car si les ballons touchent le haut de l'écran, tu as perdu !

Utilise la souris ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur.

03. MOTS À ÉPELER

Aide le cheval à traverser la rivière en construisant un pont de lettres. Tape les lettres du mot anglais ou attrape, dans le bon ordre, les lettres qui tombent pour reconstituer le mot.

Utilise la souris, le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur ou les touches flèches + Entrée.

04. CHERCHE L'INTRUS

Des chevaux portant des chiffres apparaissent à l'écran. Ils forment une suite de chiffres contenant un intrus. Trouve le cheval qui porte un chiffre ne faisant pas partie de la suite logique.

05. CHEVAL SAVANT

Additionne les nombres pour arriver à la somme indiquée et donner à manger au cheval.

06. SOUSTRAC'SAUTS

Fais sauter le cheval sur le résultat de la soustraction. Utilise les touches flèches + Entrée.

07. LA COURSE DE HAIES

Appuie sur la barre d'espace ou sur la touche Entrée pour faire sauter le cheval par-dessus les haies.

08. LE TIR À L'ARC

Une cible se déplace à l'écran. Tire une flèche au centre de la cible. Utilise les touches flèches + Entrée.

09. ATTRAPE-TOUT

Attrape tous les objets que tu peux en appuyant sur la touche Entrée quand le cheval passe au-dessus.

10. CYBER-BÉBÉ

Choisis ton cyber-bébé et trouve les éléments qui lui permettront de grandir.

7.2. INITIATION A L'ANGLAIS

11. CHIFFRES EN FÊTE

Des disques marqués d'un chiffre apparaissent à l'écran. Choisis un disque en utilisant la souris, les touches flèches + Entrée, ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur pour apprendre en anglais comment prononcer et écrire en toutes lettres le chiffre inscrit dessus.

12. ANIMA'CHIFFRES

Un chiffre écrit en toutes lettres en anglais apparaît en haut de l'écran. Trouve l'animal qui tient le chiffre correspondant parmi les 4 propositions en utilisant la souris, les touches flèches + Entrée ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur.

13. PHOTO-FUN

Choisis un mot anglais pour voir la photo de l'objet ou de l'animal qu'il représente et pour entendre sa prononciation.

14. LE TRAIN DES MOTS

Un mot anglais apparaît en haut de l'écran et des images défilent en même temps qu'avance le train. Trouve l'image qui correspond au mot anglais.

15. LA LETTRE MANQUANTE

Tu aimes attraper des lucioles ? Un dessin apparaît à l'écran, avec le mot correspondant en anglais écrit en dessous. Mais il manque la première lettre du mot. Attrape la luciole qui tient la lettre manquante en utilisant le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur, la souris ou les touches lettres du clavier.

16. LA SOURIS GOURMANDE

Aide la souris à trouver le bon morceau de fromage ! Clique sur le morceau de fromage comportant la lettre correcte ou appuie sur la bonne touche lettre du clavier pour compléter le mot anglais en haut de l'écran.

17. PETIT TRADUCTEUR

Des mots en anglais apparaissent à l'écran. Choisis un mot et tu entendras sa traduction en français.

18. PINCE-MOTS

Un mot en anglais apparaît en haut de l'écran. Choisis son équivalent français parmi les mots qui défilent sur le tapis roulant.

Utilise la souris, le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur ou les touches flèches + Entrée.

19. APPRENTI'PHRASES

Choisis une image à l'aide de la souris ou du curseur directionnel + la touche Entrée du curseur pour apprendre des phrases courantes en anglais.

20. APPRENT'IMAGES

Utilise la souris ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur pour trouver l'image qui correspond à la petite phrase en anglais énoncée par le personnage.

7.3. FRANÇAIS

21. SON DES LETTRES

Utilise la souris, les touches flèches + Entrée ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur pour choisir un disque et entendre prononcer une lettre. Maintenant, trouve la lettre énoncée !

22. LA PÊCHE AUX LETTRES

Pêche les poissons dans le bon ordre pour remettre les lettres dans l'ordre alphabétique.

Utilise le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur, la souris, les touches flèches ou les touches lettres du clavier pour sélectionner un poisson.

23. LES LETTRES CACHÉES

Des cartes, sur lesquelles sont inscrites des lettres en majuscule et en minuscule, apparaissent à l'écran. Ces lettres vont par paires. Observe-les bien car elles se retournent au bout de quelques secondes. À toi de reconstituer les paires de lettres.

24. LETTRES EN BULLES

Attrape la bonne bulle pour compléter la suite de lettres. Utilise le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur, la souris ou les touches lettres du clavier pour sélectionner une bulle.

25. ANI'MOTS

Un mot apparaît en haut de l'écran. Trouve le personnage qui tient la première lettre de ce mot parmi les 4 propositions en utilisant la souris, les touches flèches + Entrée ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur.

26. LA SOURIS GLOUTONNE

Aide la souris à trouver le bon morceau de fromage ! Clique sur le morceau de fromage comportant la lettre correcte ou appuie sur la bonne touche lettre du clavier pour compléter le mot en haut de l'écran.

27. APPRENTI'DACTYLO

Tape les lettres qui apparaissent à l'écran aussi vite que possible à l'aide des touches lettres du clavier.

28. LES MOTS QUI RIMENT

Choisis le mot qui rime avec celui en haut de l'écran.

29. LES MOTS MALINS

Choisis le mot qui correspond à l'image qui s'affiche à l'écran.

30. MOTS MYSTÈRES

Quel mot se cache dans le chapeau du magicien ? Des indices se rapportant à un mot défilent à l'écran. Devine le mot et tape-le avec les touches du clavier.

31. LE BON MOT

Trouve le mot correspondant à l'action réalisée par la petite fille.

32. ASSOC'IMAGES

Utilise la souris ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur pour trouver l'image qui correspond à la petite phrase énoncée par le personnage.

33. COMPLÈTE L'HISTOIRE

Que se passe-t-il ensuite ? Lis la petite histoire et choisis la fin que tu préfères. L'histoire apparaîtra à nouveau, avec la fin que tu as choisie !

7.4. MATHS

34. LES CIEUX ÉTOILÉS

Trouve les chiffres correspondant sur le clavier. Les nombres vont apparaître et tu verras des étoiles filantes !

35. ATTRAPE-LUCIOLES

Attrape autant de lucioles que tu peux à l'aide de la souris ou du curseur directionnel + la touche Entrée du curseur. Dépêche-toi ! Ton temps est limité.

36. NOMBRE MAGIQUE

Devine le nombre magique en suivant les indices ! Tape ta réponse avec les touches chiffres du clavier.

37. SUITES LOGIQUES

Trouve le chiffre qui complète la suite de chiffres en haut de l'écran.

Utilise la souris, le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur, les touches flèches + Entrée ou tape directement le chiffre manquant.

38. LE JUSTE MILIEU

Équilibre les 2 plateaux de la balance en ajoutant des éléments. Appuie sur la flèche en haut à droite de l'écran pour valider.

Utilise la souris ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur.

39. LA SOURIS MANGE-CHIFFRES

Aide la souris à trouver le bon morceau de fromage ! Clique sur le morceau de fromage comportant le chiffre correct ou appuie sur la bonne touche chiffre du clavier pour répondre à la question qui défile en haut de l'écran.

40. LES ADDITIONS

Fais sauter le cheval sur le résultat de l'addition. Utilise les touches flèches + Entrée.

7.5. SCIENCES

41. LES LETTRES PERDUES

Trouve la lettre qui complète le mot. Utilise les touches lettres, la souris ou les touches flèches + Entrée.

42. LE DÎNER DE LA SOURIS

La souris a encore faim ! Clique sur le morceau de fromage comportant la lettre correcte ou appuie sur la bonne touche lettre du clavier pour compléter le mot en haut de l'écran.

43. ASSOCIE'MOTS

Un mot, qui désigne un objet ou un animal, apparaît en haut de l'écran. Trouve l'élément qui en fait partie. Utilise la souris, le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur ou les touches flèches + Entrée.

44. QUIZ MOTS

Attrape les lettres pour épeler le mot.

45. SCIENCES

Lis la question qui apparaît à l'écran et choisis la bonne réponse parmi les 3 propositions.

46. HISTOIRES SCIENTIFIQUES

Lis l'histoire et réponds à la question parmi 3 propositions.

47. LE BAL MASQUÉ

Tous les animaux se sont déguisés pour le bal. Un animal apparaît masqué quelques instants. Essaie de retrouver quel animal c'était parmi les 4 animaux qui s'affichent.

Utilise la souris, le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur ou les touches flèches + Entrée.

48. ANIMAUX GLOUTONS

Donne à manger aux animaux ! Choisis la nourriture qui convient le mieux pour l'animal qui apparaît à l'écran.

49. À QUI EST CETTE OMBRE ?

Trouve à quel animal appartient l'ombre que tu vois à l'écran à l'aide de la souris ou du curseur directionnel + la touche Entrée du curseur.

50. QUEL TEMPS FAIT-IL ?

N'as-tu jamais rêvé de pouvoir choisir le temps qu'il fait ? Déplace les barres de niveaux (température, pluie, vent) pour créer le temps que tu veux !

51. QUELLE HEURE EST-IL ?

Utilise le curseur directionnel ou la souris pour mettre le réveil à l'heure.

7.6. CULTURE GÉNÉRALE

52. HABILLONS-LES !

Un personnage, habillé dans une certaine tenue, apparaît à l'écran pendant quelques secondes, avant de disparaître. Essaie de retrouver la tenue qu'il portait en utilisant la souris ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur.

53. ASSOCIE'SONS

Écoute les sons et trouve ce qui leur correspond.

54. FAIS LE MÉNAGE !

Un mot, auquel il manque une lettre, apparaît en bas de l'écran. Balaye la lettre qui n'est pas la lettre manquante du mot.

Utilise la souris ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur.

55. HISTOIRE

Lis la question qui apparaît à l'écran et choisis la bonne réponse parmi les 3 propositions.

56. LE FROMAGE DE LA SOURIS

Clique sur le morceau de fromage comportant la lettre correcte ou appuie sur la bonne touche lettre du clavier pour compléter le mot en haut de l'écran.

57. ATTRAPE-LETTRES

Attrape les lettres pour épeler le mot.

58. MOTS RIGOLOS

Un mot, qui désigne un objet ou un animal, apparaît en haut de l'écran. Trouve l'élément qui en fait partie. Utilise la souris, le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur ou les touches flèches + Entrée.

59. HISTOIRES À COMPLÉTER

Lis l'histoire et choisis la bonne proposition pour la compléter.

60. CADEAU SURPRISE

Oh, il y a un cadeau pour toi ! Lis les indices qui défilent à l'écran et devine ce que c'est !
Utilise les touches lettres du clavier pour entrer ta réponse.

61. GÉOGRAPHIE

Lis la question qui apparaît à l'écran et choisis la bonne réponse parmi les 3 propositions.

62. CHOSES ANIMÉES

Plusieurs mots défilent à l'écran. Trouve celui qui désigne une chose capable de se déplacer.

63. FAIS TON SANDWICH !

Regarde le sandwich à gauche de l'écran et reproduis-en un identique avec les ingrédients proposés.

7.7. PAUSE RÉCRÉ

64. ATTRAPE-CADEAUX

Attrape tout ce que tu peux en déplaçant le cheval avec les touches flèches.

65. TIR AU PANIER

Tu veux devenir une star du basket ? Pour déplacer la balle, utilise les touches flèches droite et gauche. Pour tirer, clique sur la balle ou appuie sur la touche Entrée.

66. ATTRAPE'VERS

Attrape autant de vers que tu peux avant que le temps ne soit écoulé.
Utilise la souris ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur.

67. LE LABYRINTHE DES DÉCOUVERTES

Explore le labyrinthe en utilisant les touches flèches du clavier. Il y a plein de choses à découvrir !

7.8. ATELIERS CRÉATION

68. PORTRAITS D'ARTISTE

Amuse-toi à constituer des portraits en choisissant parmi différents types d'yeux, bouches, cheveux et différents accessoires. Utilise la souris ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur.

69. PETIT CHEF D'ORCHESTRE

Deviens un vrai petit chef d'orchestre ! Choisis une mélodie en appuyant sur les touches chiffres du clavier ou en utilisant la souris ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur. Tu peux changer l'instrument de la mélodie principale en appuyant sur les touches instruments du clavier ou en utilisant la souris ou le curseur directionnel + la touche Entrée du curseur.

70. MUSIQUE ET SONS

Choisis une mélodie, puis sélectionne des effets sonores pour l'accompagner.

71. COMPOSE TES MÉLODIES

Crée tes propres morceaux à l'aide des touches musicales du clavier. Tu peux changer d'instrument de musique en appuyant sur les touches instruments. Pour écouter ta composition, appuie sur la touche Entrée.

72. SI ON DANSAIT ?

Choisis une suite de pas pour créer une nouvelle danse.

73. LE PUZZLE MAGIQUE

Une image s'affiche quelques secondes avant de disparaître. Déplace les pièces du puzzle pour reconstituer l'image.

74. INVENTE UNE HISTOIRE !

Invente ta propre histoire ! Une histoire défile, à laquelle il manque des morceaux. Tu as le choix entre plusieurs propositions pour compléter l'histoire.

7.9. FICHES PERSO

75. MA FICHE PERSO

Personnalise ton **Genius Grand Galop** en enregistrant des informations personnelles ! Tape ton nom, la date de ton anniversaire, ton adresse, ton numéro de téléphone, ton adresse e-mail, le nom de ton (ta) meilleur(e) ami(e) et tes centres d'intérêt. Utilise la souris ou le curseur directionnel pour sélectionner les zones que tu veux compléter et appuie sur Entrée pour valider.

76. RÉPERTOIRE

Tu peux entrer les numéros de téléphone de ta famille et de tes ami(e)s.

77. CALCULATRICE

Cette petite calculatrice te permet de faire des additions et des soustractions à 1 ou 2 chiffres.

78. UN MESSAGE DES PARENTS

Ton papa et ta maman peuvent te laisser un message. Demande-leur de t'écrire un petit mot !

7.10. CARTOUCHES D'EXTENSION

79. PETITE HISTOIRE

Veux-tu découvrir l'histoire de l'agneau Sammy ? Tu as le choix entre écouter l'histoire tout en voyant le texte défiler à l'écran, ou voir des animations qui illustrent l'histoire.

80. CHANTONS EN ANGLAIS !

Si on chantait en anglais ? Tu as le choix entre deux chansons typiquement anglaises : la chanson de l'alphabet et « Old mac Donald ».
Ecouter la chanson de l'alphabet te permettra d'entendre la prononciation de toutes les lettres en anglais.
Découvre aussi « Old mac Donald » qui est une chanson typiquement anglaise. Tu peux soit choisir de suivre le texte de la chanson, soit choisir de voir des animations qui illustrent la chanson.

8. ENTRETIEN

- Pour nettoyer **Genius Grand Galop**, utiliser un linge légèrement humide. Ne pas utiliser de produits corrosifs ni de solvants.
- Éviter toute exposition prolongée de **Genius Grand Galop** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
- Entreposer **Genius Grand Galop** dans un endroit sec.
- Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

9. EN CAS DE PROBLÈME

Pour éviter tout dysfonctionnement, nous vous recommandons de toujours vérifier que **Genius Grand Galop** est éteint lorsque vous insérez ou enlevez une cartouche de jeu.

Si **Genius Grand Galop** ne se met pas en marche ou s'arrête brusquement de fonctionner :

1. Assurez-vous que les piles fonctionnent et qu'elles sont correctement installées.
2. Appuyez sur **Reset** (situé à droite de la touche **Jeux de chevaux**) à l'aide d'une épingle. Attention, vous perdrez toutes les données des activités **Fiches perso**.
3. Si **Genius Grand Galop** ne fonctionne toujours pas, contactez notre service consommateurs.

10. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé généralement derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH
VTECH Electronics Europe SAS
24, allée des Sablières
78290 Croissy-sur-Seine
FRANCE
E-mail : vtech_conseil@vtech.com
Tél. : 0 820 06 3000 (0,12 € /min)
De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jeu ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne, en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux libertés et droits individuels.

